

APRENDIENDO CON PINTEREST. INFLUENCIA DE LA ABSORCIÓN COGNITIVA SOBRE LA PARTICIPACIÓN Y LOS RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

Hernández Blanca, Isabel; Guinalú, Miguel; Franco, José

Universidad de Zaragoza

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo es analizar cómo el estado de absorción cognitiva experimentado por los estudiantes durante la realización de una actividad docente influye en su participación y resultados de aprendizaje. Para ello, se diseñó una actividad basada en el empleo de Pinterest en la que los estudiantes publicaban en diferentes tableros de esta red social ejemplos relacionados con tendencias de marketing (social, viral y experiencial). Tras la finalización de la actividad, los estudiantes debían contestar una encuesta. Se obtuvieron 152 encuestas válidas. Los datos se analizaron mediante modelos de ecuaciones estructurales. La absorción cognitiva se testó mediante un factor formativo de segundo orden. Los resultados demostraron que las dimensiones de curiosidad, control y diversión son aquellas que ejercen un efecto significativo en el desarrollo de la absorción cognitiva. Además, esta absorción incrementa la participación del estudiante y mejora los resultados de aprendizaje obtenidos.

Palabras clave:

Absorción cognitiva, Participación, Resultados de aprendizaje, Pinterest.

ABSTRACT

The aim of the present research is to analyze how the cognitive absorption experienced by students during the performance of a learning activity influence on their participation and learning performance. Thus, an activity based on the use of Pinterest was designed. Students should capture examples about marketing trends (social, viral and experiential) and published them in different boards of this social network. When students finished the activity, they should answer a survey. A total of 152 valid surveys were obtained. Data were analyzed using structural equation models. Cognitive absorption was tested considering it as a second order formative factor. Findings demonstrate that dimensions of curiosity, control and enjoyment significantly influence the development of cognitive absorption. Moreover, this absorption increases student participation and improves learning performance.

Keywords:

Cognitive Absorption, Participation, Learning performance, Pinterest.

1. Objetivos

El presente trabajo centra su atención en analizar la absorción cognitiva experimentada por los estudiantes durante la realización de una actividad docente fuera de las aulas y basada en el empleo de Pinterest. En concreto, se estudiará la influencia de la absorción cognitiva y de las dimensiones que la componen sobre la participación llevada a cabo por el estudiante. A su vez, se analizará el efecto de esta participación sobre los resultados de aprendizaje obtenidos por el estudiante.

2. Estado de la investigación

La revisión de la literatura se centra en el papel jugado por la absorción cognitiva en el desarrollo de una experiencia. Este concepto parte del ámbito psicológico y se define como un estado de profunda conexión experimentado por el individuo durante el empleo de una tecnología (Kumar et al., 1996; Agarwal y Karahanna, 2000), el cual se alcanza a través de cinco dimensiones: Diversión, Control, Curiosidad, Concentración y Disociación Temporal. Investigaciones pasadas han relacionado este estado con las percepciones del individuo hacia la tecnología (e.g., Reychav y Wu, 2015). El presente trabajo pretende ir un paso más allá y lo vincula a una variable comportamental como es la participación.

3. Metodología

El trabajo se apoya en dos tipos de metodologías, una basada en la experiencia docente y otra relativa a la investigación que analiza los datos recogidos. La experiencia docente se llevó a cabo en el Grado de Marketing e Investigación de Mercados de la Universidad de Zaragoza, durante marzo y abril de 2017. Esta experiencia consistía en que los estudiantes debían detectar ejemplos relacionados con tres tendencias de marketing: viral, con causa y experiencial. Estos ejemplos debían ser obtenidos del mundo real y publicados mediante una única imagen/vídeo en un tablero de Pinterest que había sido creado para tal fin. Además, los estudiantes podían incluir un comentario explicativo. La actividad se podía realizar individualmente o en grupos de 2 ó 3 personas, y se obtuvieron ~~XXX-637~~ ejemplos. Una vez finalizada la actividad, los estudiantes respondieron una encuesta online. Tras el proceso de depuración se obtuvieron 152 encuestas válidas.

4. Resultados

El modelo propuesto fue testado mediante metodología basada en ecuaciones estructurales. En primer lugar, se realizó la validación del modelo de medida a través del programa EQS, versión 6.1. A continuación, se testaron las relaciones causales a través del programa Smart PLS. Los resultados obtenidos verificaron todas las relaciones propuestas en el modelo, excepto aquellas que vinculan la Concentración y la Disonancia temporal sobre la Participación.

5. Conclusiones

El presente trabajo demuestra que la diversión, el control y la curiosidad experimentadas por el individuo durante la actividad docente originan que éste alcance un estado de absorción cognitiva. Este estado fomenta la participación del estudiante y dicha participación influye significativamente sobre la consecución de unos mejores resultados de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Agarwal, R., & Karahanna, E. (2000), "Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage", *MIS Quarterly*, 665-694.
- Kumar, V.K., Pekala, R.J., & Cummings, J. (1996), "Trait, factors, state effects and hypnotisability" *International Journal of Clinical and Experimental Hypnosis* (XLIV: 3), July, pp. 232-259.
- Reychav, I., & Wu, D (2015), "Are your users actively involved? A cognitive absorption perspective in mobile training", *Computers in Human Behavior*, 44, 335-346.